



e-ISSN: 2622-0199

**Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah****AQLI**

## **Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian**

Volume 1, Nomor 1, 2018

Nama Penulis : Fatimah Sari Siregar, Rizki Ajura Ayu Ningtia, Nabila Khalisa Br Simamora, Meily Winie Manik, Dinda Dewi

Judul : Komik legenda Sumatera Utara sebagai peluang usaha kreatif dan inovatif mahasiswa

Halaman : 27-32

DOI : 10.5281/zenodo.1309341

Url : <http://ejurnal.id/index.php/jspp/article/view/164>

Arsip dokumen : <https://doi.org/10.5281/zenodo.1309341>

---

### **Tentang Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian**

Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian dikelola dan diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI (LPPI-AQLI). Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian adalah jurnal yang bertujuan untuk mempublikasikan kertas kerja ilmiah (scientific research) para pembelajar dan praktisi penelitian dan pengabdian masyarakat. Kertas kerja ilmiah tersebut dihasilkan dari tugas perkuliahan, skripsi, tesis, kompetisi ilmiah, pengabdian masyarakat dan atau hasil karya lainnya dari berbagai disiplin ilmu. Terbit 3 Kali Setahun (Maret, Juli, Nopember).

| <http://ejurnal.id> | [lppiaqli@gmail.com](mailto:lppiaqli@gmail.com) |

### **Tentang Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI (LPPI-AQLI)**

Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI (LPPI-AQLI) adalah lembaga yang bertujuan menyebarluaskan ilmu, pengetahuan, teknologi dan seni kepada masyarakat melalui kegiatan pendidikan (non formal), pelatihan, publikasi, dan penyelenggaraan forum ilmiah.

Alamat: Jl. Pancing 5 Komp. Permata Hijau No. 19, Medan Labuhan, Medan, 20251.

| <http://aqli.org> | [lppiaqli@gmail.com](mailto:lppiaqli@gmail.com) |



© LPPI AQLI  
Jurnal Sains  
Penelitian & Pengabdian  
Vol. 1 No. 1  
Hlm. 27-32

# KOMIK LEGENDA SUMATERA UTARA SEBAGAI PELUANG USAHA KREATIF DAN INOVATIF MAHASISWA

**Fatimah Sari Siregar<sup>a</sup>, Rizki Ajura Ayu Ningtia<sup>b</sup>,  
Nabila Khalisa Br Simamora<sup>c</sup>, Meily Winie Manik<sup>d</sup>, Dinda Dewi<sup>e</sup>**

- <sup>a</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, E-Mail fatimahsari@umsu.ac.id  
<sup>b</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, E-Mail rizkiazura8@gmail.com  
<sup>c</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, E-Mail nabilakhalisasimamora@gmail.com  
<sup>d</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, E-Mail meilywiniemanik@gmail.com  
<sup>e</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, E-Mail dindadewi@gmail.com

## ABSTRACT

- Purposes** – *The purpose of the creation of this comic is to create new innovations and business opportunities and improve community awareness of local wisdom in North Sumatra.*
- Methods** – *The methods implemented in this activity include data collection, product creation and marketing.*
- Findings** – *Comics legend of North Sumatra is a result of the innovation from the comics generally serving as a means to preserve the local wisdom. Now the local wisdom is about the story of the people or the legends located in North Sumatra. The end result of the product is in the form of comic books and also digital application.*
- Keywords** – *Comics, Local wisdom, and Implementation methods.*

## PENDAHULUAN

Media cetak bergambar yang menarik dan paling banyak diminati salah satunya adalah komik. Hampir semua kalangan menyukai komik, khususnya pada anak-anak. Namun, komik di Indonesia banyak disadur dari komik-komik Jepang. Hal ini tentu memberikan dampak kepada anak-anak mengikuti budaya Jepang yang terdapat dalam komik yang mereka baca dan melupakan budaya negeri sendiri. Maka dari itu sebagai warga negara Indonesia, wajib melestarikan kearifan lokal agar tetap terjaga kelestariannya.

Selain itu, masalah yang terjadi di kota Medan, anak-anak remaja usia 13 sampai 15 tahun suka membaca komik, namun mereka tidak suka belajar Bahasa Inggris dan di Indonesia tidak ditemukan komik tentang legenda Sumatera Utara yang berbahasa Inggris. Jadi penulis selaku mahasiswa pendidikan Bahasa Inggris berupaya mengkolaborasikan hal tersebut, sehingga terciptalah komik yang berisikan legenda khas Sumatera Utara yang memiliki dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, agar anak-anak tertarik untuk belajar Bahasa Inggris dan kearifan lokal Sumatera Utara tetap terjaga dengan sangat baik oleh generasi-generasi yang masih muda.

Komik legenda Sumatera Utara yang memiliki dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang berlogo "*Go-Mic Legend*" mengangkat kearifan lokal dengan mengisahkan legenda-legenda asli Sumatera Utara. Legenda-legenda asli tersebut, keberadaannya masih ada yang belum diketahui oleh masyarakat luas sehingga penulis ingin memasarkannya bukan hanya di Indonesia melainkan sampai ke luar negeri agar masyarakat dunia mengenal dan mengetahui kebudayaan-kebudayaan yang terdapat di Sumatera Utara.



© LPPI AQLI  
Jurnal Sains  
Penelitian & Pengabdian  
Vol. 1 No. 1  
Hlm. 27-32

Berdasarkan argumen di atas, maka kegiatan yang tim penulis lakukan adalah untuk mengembangkan kreasi yakni merancang komik dalam rangka menciptakan inovasi baru dan peluang bisnis serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan kearifan lokal di Sumatera Utara.

Peluang usaha dalam kegiatan ini adalah: (1) Komik ini dapat menjadi media visual yang menarik bagi anak-anak untuk mengenal legenda Sumatera Utara dan bahan belajar Bahasa Inggris; (2) Mengingatkan kembali dan mengenalkan legenda-legenda Sumatera Utara pada masyarakat; (3) Menjadi pilihan tambahan bagi para pecinta komik, sehingga mereka tetap bisa menikmati bahan bacaan mereka namun mereka mendapatkan informasi yang aktual.

Kelayakan usaha dalam kegiatan ini adalah: (1) Mahasiswa Bahasa Inggris tidak hanya mampu menjual jasa namun juga mampu menjual barang seperti komik legenda dalam Bahasa Inggris; (2) Menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi setiap mahasiswa khususnya tim penulis untuk mendorong mahasiswa serta masyarakat pada umumnya untuk menumbuhkan usaha dalam bentuk sesuatu yang dapat menghasilkan nilai guna baik dalam bidang pendidikan maupun di bidang ekonomi; (3) Memasarkan barang sesuai dengan kegiatan penulis ini untuk mendapatkan suatu laporan untuk mengetahui sejauh mana produk penulis menghasilkan daya jual beli yang diminati banyak masyarakat bukan hanya di Indonesia melainkan di luar negeri.

## METODE

Kegiatan ini merupakan kegiatan untuk mengembangkan kreasi yakni merancang komik dalam rangka menciptakan inovasi baru dan peluang bisnis serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan kearifan lokal di Sumatera Utara.

Metode yang diimplementasikan dalam kegiatan ini adalah:

- 1) Mengumpulkan data;
- 2) Merancang produk;
- 3) Melakukan pemasaran.

Adapun peralatan yang penulis gunakan dalam pembuatan komik yaitu:

- 1) Pembuatan sketsa: Pensil, kertas, penghapus dan penggaris yang digunakan untuk merancang sketsa gambar;
- 2) Pembuatan gambar: Aplikasi *medibang paint pro*, digunakan untuk mendesain gambar komik; dan



- 3) Pembuatan kata: Aplikasi *photoscape* yakni untuk proses pembuatan kata pada balon percakapan setiap tokoh dalam komik.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

Sebelum memproduksi komik, penulis melakukan pengumpulan data tentang bagaimana alur cerita dari legenda-legenda yang ada di Sumatera Utara yang akan penulis angkat dalam buku komik dengan mengunjungi beberapa perpustakaan daerah dan toko buku sebagai referensi. Selain itu, penulis membeli beberapa buku komik untuk penulis jadikan bahan perbandingan sekaligus acuan dalam pembuatan buku komik kami.

Pada tahap pembuatan komik, setiap anggota memiliki peran masing-masing. Adapun peran yang akan dilakukan adalah: menentukan legenda yang akan diterbitkan, menentukan alur cerita dari legenda, penyusunan naskah cerita atau *script*, membuat sketsa yang sesuai dengan alur cerita pada kertas yang kemudian di-*scan* ke dalam komputer untuk proses *editing* dan pewarnaan dalam bentuk gambar digital dan pengalih bahasa. Untuk hasil akhir produk *Go-Mic Legend*, penulis bekerja sama dengan percetakan.

Hasil akhir produk berupa buku komik yang dicetak dalam ukuran yang sesuai dengan komik yang beredar pada umumnya, sehingga mudah di bawa. Pada bagian sampul depan komik dimuat gambar yang sesuai dengan isi cerita di dalamnya dan logo yang merupakan ciri khas komik kami, sedangkan pada bagian sampul belakang dimuat sinopsis sebagai tambahan untuk menarik perhatian konsumen dan gambaran tentang konten buku.

Karena proses pembuatan komik yang lama, penulis bekerja sama dengan seorang ilustrator dalam pengerjaan komik agar sesuai dengan target penerbitan komik. penulis juga bekerja sama dengan relasi yang membuat program aplikasi *playstore*, sehingga komik penulis tidak hanya diproduksi dalam bentuk cetak atau buku, namun juga dalam bentuk digital. penulis juga bekerja sama dengan pihak percetakan yang akan membantu penulis dalam percetakan buku komik yang sudah ber-ISBN.

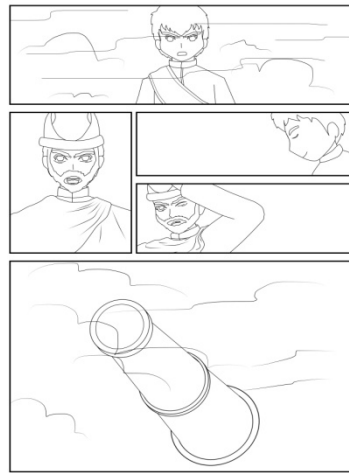
Proses pengerjaan komik membutuhkan waktu yang cukup lama dan berbeda-beda berdasarkan panjang-pendeknya cerita. Untuk menghasilkan satu cerita komik, waktu yang dibutuhkan minimal 2 minggu. Semakin panjang cerita, maka semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk pengerjaan komiknya. Proses tahapan pengerjaan komik dapat dilihat dari gambar di bawah ini.

*Pertama, pembuatan sketsa gambar.* Pembuatan sketsa menggunakan pensil, kertas, penghapus dan penggaris. Hasilnya adalah terlihat seperti di dalam Gambar 1.

*Kedua, pembuatan gambar.* Tim merancang gambar dengan menggunakan aplikasi *medibang paint pro*. Hasil *lining* gambar terlihat seperti Gambar 1. Gambar 1 selanjutnya dilakukan proses *filling* warna seperti terlihat di dalam Gambar 2.



Gambar 1. Pembuatan sketsa gambar



Gambar 2. Proses *lining* dari sketsa gambar



Gambar 3. Proses *filling* warna dari sketsa gambar



© LPPI AQLI  
Jurnal Sains  
Penelitian & Pengabdian  
Vol. 1 No. 1  
Hlm. 27-32

*Ketiga, pembuatan kata.* Aplikasi untuk proses pembuatan kata menggunakan *photoscape* yakni untuk membuat kata pada balon percakapan setiap tokoh dalam komik. Hasilnya terlihat di dalam Gambar 4.



Gambar 4. Peletakan kata-kata pada balon percakapan dan pengalihan bahasa

Setelah produk dirancang dan selesai dilakukan, tim penulis melakukan pemasaran kepada masyarakat, sekaligus melihat bagaimana respon masyarakat terhadap hasil kreasi yang telah dilakukan oleh tim. Pemasaran dilakukan secara *offline* atau langsung dan menggunakan pemasaran *online*.



## Diskusi

Secara etimologis, kearifan lokal terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lokal berarti setempat, sedangkan kearifan sama dengan kebijaksanaan. Sehingga jika dilihat secara etimologis, kearifan lokal (*local wisdom*) dapat diartikan sebagai gagasan-gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Bentuk-bentuk kearifan lokal yang ada di masyarakat dapat berupa nilai, norma, kepercayaan, dan aturan-aturan khusus (Aulia & Dharmawan, 2010). Kearifan lokal adalah identitas/kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Ayatrohaedi, 1986). Ini disebabkan unsur budaya daerah cukup potensial sebagai *local genius* karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang (Mundardjito, 1986).

Kearifan lokal mengandung tiga unsur penting. Pertama, nilai religius dan etika sosial yang mendasari praktik-praktik pengelolaan sumber daya hayati. Kedua, norma/aturan adat, yang mengatur hubungan antar komunitas dan lingkungan alam. Ketiga, pengetahuan lokal dan keterampilan yang diperoleh dari pengalaman empirik berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus tahun mengelola sumber daya hayati dan lingkungan.

Pentingnya pelestarian kearifan lokal terdapat di dalam undang-undang yakni bahwa nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Pada pasal 2 disebutkan bahwa perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup dilaksanakan berdasarkan beberapa asas yang salah satunya adalah asas kearifan lokal (UU No. 32 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup, 2009).

Berdasarkan pentingnya alasan ilmiah seperti di atas, tim penulis telah melakukan proses merancang komik legenda Sumatera Utara agar kearifan lokal daerah dapat dieksplorasi untuk kebutuhan masyarakat.

Seperti telah dijelaskan pada bagian hasil, tim penulis telah melakukan rancangan komik dengan menggunakan peralatan manual dan juga menggunakan aplikasi teknologi komputer. Produk komik telah dihasilkan yakni *Go-Mic Legend*. Penulis telah melakukan bekerja sama dengan percetakan untuk menerbitkan karya komik tersebut dalam rangka untuk dipasarkan ke masyarakat.

Strategi pemasaran yang akan penulis lakukan pada usaha komik legenda Sumatera Utara ini, dilakukan secara *online* dan *offline*. Pemasaran yang dilakukan secara *online* yaitu, menggunakan beberapa media sosial untuk mempromosikan produk, sementara pemasaran secara *offline* dilakukan dengan menawarkan produk ke beberapa perpustakaan sekolah.

Dengan adanya produksi komik legenda ini, mahasiswa mendapat kesempatan berpeluang usaha dengan berhasil meningkatkan kreativitas sehingga menghasilkan inovasi produk baru. Kemampuan kreatifitas dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, dan ditandai dengan hasil produk yang inovatif, orisinil dan relevan.

Harga penjualan untuk 1 buah buku komik adalah Rp 10.000,- dan untuk penggunaan atau pengunduhan aplikasi juga dikenakan biaya sebesar Rp 10.000,-. Penetapan harga jual produk disesuaikan dengan proses pembuatannya sehingga diperoleh harga jual yang ekonomis.



© LPPI AQLI  
Jurnal Sains  
Penelitian & Pengabdian  
Vol. 1 No. 1  
Hlm. 27-32

## PENUTUP

Dengan kreativitas, penulis menghasilkan komik inovasi baru yang juga dengannya dapat sekaligus melestarikan kearifan lokal sehingga salah satu kearifan lokal Sumatera Utara tetap terjaga kelestariannya. Dari pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Komik merupakan sarana penyampaian yang efektif untuk melestarikan kearifan lokal budaya di kalangan pelajar; (2) Kearifan lokal Indonesia sangat beragam dan perlunya pelestarian akan kearifan lokal tersebut; dan (3) Penciptaan komik kreasi ini dapat menjadi peluang usaha di kalangan mahasiswa. Dengan adanya komik kreasi ini dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kearifan lokal.

## REFERENSI

- Aulia, T. O., & Dharmawan, A. H. (2010). Kearifan lokal dalam pengelolaan sumberdaya air di Kampung Kuta. *Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*, 4 (3), 345-355.
- Ayatrohaedi. (1986). *Kepribadian budaya bangsa: Local genius*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Mundardjito. (1986). Hakikat local genius dan hakikat data arkeologi. In Ayatrohaedi, *Kepribadian budaya bangsa: Local genius*. Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia dan PT Dunia Pustaka Jaya.
- UU No. 32 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup. (2009).